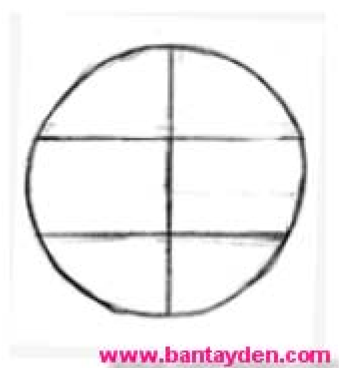
Phần III: ***Vẽ đầu theo phong cách Anime***

Trong phần này, tôi sẽ hướng dẫn bạn vẽ một khuôn mặt Anime cơ bản với nhiều góc độ khác nhau. Mặc dù khuôn mặt tôi vẽ à gương mặt nữ chuẩn, nhưng sự cân đối tôi chỉ ra cho bạn ở phần này có thể được điều chỉnh cho phù hợp với bất kỳ sắc thái nào của nhân vật mà bạn muốn vẽ.

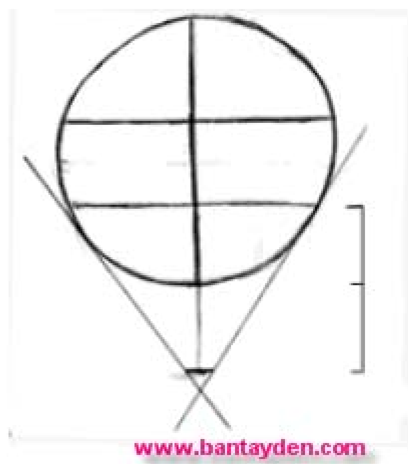
3.1. Nhìn trực diện:

1. Bắt đầu vẽ một hình tròn lớn, chia nó thành 3 phần theo chiều ngang và chia đôi nó với một đường thẳng. Đừng loa lắng nếu các đường ngang không chia khuôn mặt thành các phần bằng nhau, sự cân đối của khuôn mặt có thể khác nhau phụ thuộc vào khuôn mặt bạn muốn vẽ. Tóm lại là sẽ không có vấn đề gì nêu bạn chia chúng không chính xác lắm.

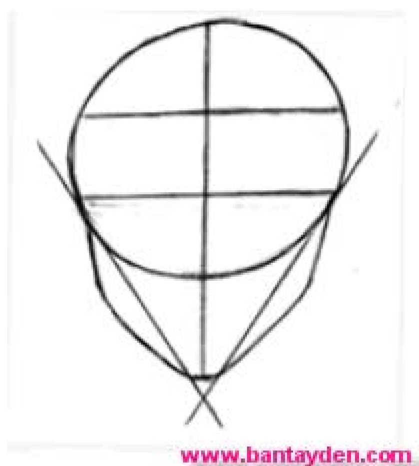


2. Tiếp theo, vẽ một đường đánh dấu (một đường ngắn, không phải là một chấm) ngay dưới vòng tròn. Trong ví dụ này, khoảng cách từ vòng tròn đến điểm đánh dấu bằng chiều dài của phần thứ ba phía dưới của hình tròn. Đường đánh dấu này sẽ là cằm, nên phải nhắc bạn là vẽ nó là một đường ngắn, không phải là một chấm nếu không cằm của bạn sẽ là một cằm nhọn. Bạn có thể tăng hay giảm độ dài đường đánh dấu để thay đổi bóng và sự xuất hiện của khuôn mặt. Tiếp theo vẽ hai đường chéo làm đường định

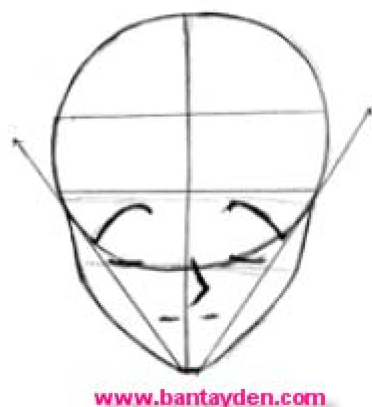
hướng, chúng là hai đường tiếp tuyến ngoài của hình tròn và đi qua phần ngoài của cằm (đường đánh dấu).



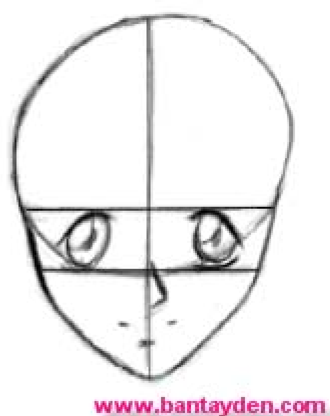
3. Tiếp theo, bạn phải bổ sung thêm cho khuôn mặt. Vẽ hai hình tam giác đầy đủ cho mỗi bên của khuôn mặt, điều chỉnh độ dày của hình tam giác và chiều cao của xương gò má (nơi uốn cong của hìh tam giác) theo sự biến đổi của hình dạng và sự xuất hiện của khuôn mặt cho phù hợp với sự khác nhau của các nhân vật.



4. Bây giờ, bạn có hìh dạng của khuôn mặt rồi, bạn phải thêm mắt. mũi và miệng nữa. Sự sắp xếp của mắt biến đổi nhẹ theo các nhân vật, nhưng chúng hầu như nên đặt trong nửa dưới của hình tròn. Cái mũi nằm ở phần dưới của khuôn mặt (vùng dưới hình tròn) và miệng được vẽ dưới nữa.

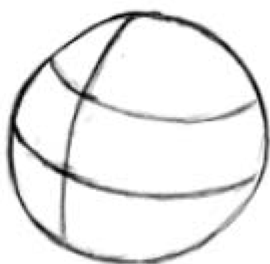


5. Tiếp theo, xoá các đường định hướng và hoàn thiện các chi tiết. Bạn đã có một hình cơ bản hoàn chỉnh của khuôn mặt, bạn cần thêm các chi tiết mà bạn thích như tóc, trang phục, trang sức, hình xăm hay vết sẹo, …

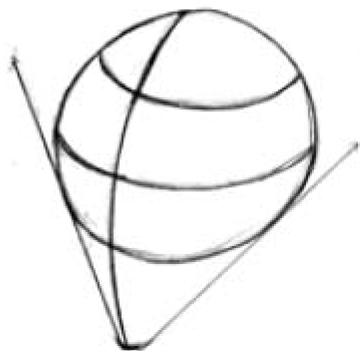


3.2. Nhìn nghiêng ¾

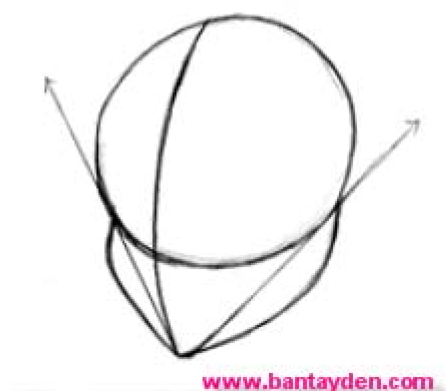
1. Bắt đầu, hãy vẽ một hình tròn lớn, như bạn đã làm với phần hướng dẫn trước, trừ việc bây giờ bạn phải vẽ đường định hướng cong lên về bên trái. Phần đầu được chi làm 3 phần hình cầu, tuỳ thuộc bạn xoay nó theo bất kỳ hướng nào. Các đường định hướng theo các phần cong của quả cầu. Chúng chia khuôn mặt thành 3 phần và một nửa theo chiều thẳng đứng. Vì góc nhìn của chúng ta là ¾ nên các đường định hướng không chia quả cầu thành 2 phần bằng nhau nhưng bạn phải nhớ là nêu bạn quay nó thành nhìn trực diện, nó sẽ trở thành ví dụ trước.



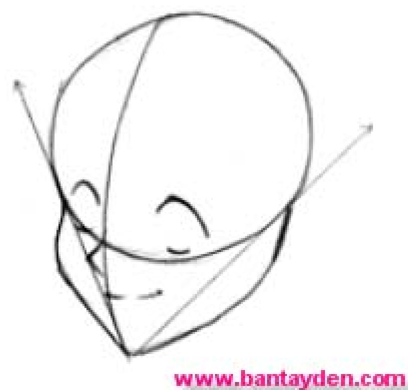
2. Tiếp theo, kéo dài đường định hướng dọc xuống phía dưới và chọn một điểm bên dưới của hình cầu cho cái cằm. Khoảng cách từ vòng tròn cho đến cằm nên nhỏ hơn một chút chiều dài phần thứ ba dưới cùng của vòng tròn. Vẽ hai đường định hướng ngoại tiếp hình tròng và giao với phần cằm đã đánh dầu. Nhớ là đường bên trái dốc hơn đường bên phải.



3. Bổ sung thêm một chút nữa cho khuôn mặt, vẽ hình tam giác ở phía ngoài của mỗi đường định hướng, phần bên trái nên vẽ cong ra ngoài nơi tiếp xúc với hình tròn còn phần bên phải nên vẽ thoai thoải hơn và dốc hơn. Bạn nên thực hành vài lần để được như thế này.



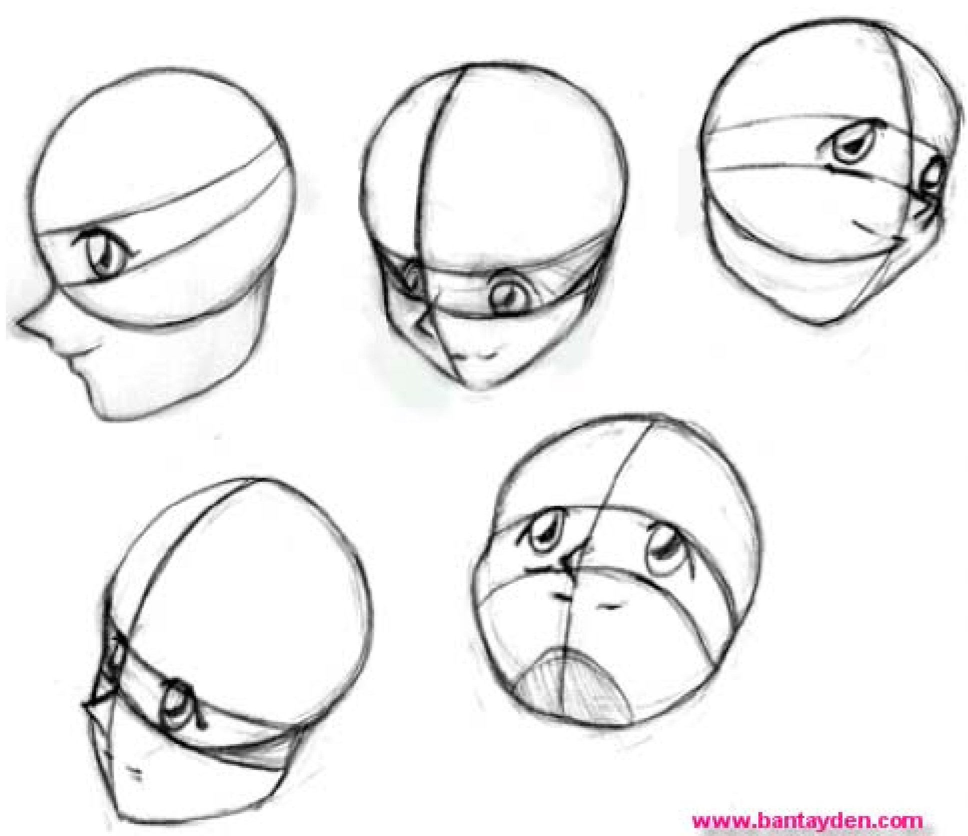
4. Tiếp theo, vẽ mắt, mũi và miệng. Các con mắt được đặt trong nửa dưới của hình tròn. Bạn hãy xem lại phần hướng dẫn vẽ mắt để biết đôi mắt sẽ bố trí như thế nào. Luôn nhớ là các chi tiết được bố trí dọc theo đường định hướng trung tâm (nằm dọc). Cái mũi hầu như bắt đầu ngay bên dưới mắt và miệng sẽ ngay bên dưới mũi. Ở góc độ này, hầu hết các chi tiết sẽ nằm bên phải của đường định hướng cong nằm dọc.



5. Chỉnh lại các đường một chút là bạn đã hoàn thành việc vẽ một khuôn mặt nhìn nghiêng ¾. Từ tầm nhìn này, bạn có thể bổ sung thêm một vài chi tiết mà bạn thích như tóc, đồ trang sức, …

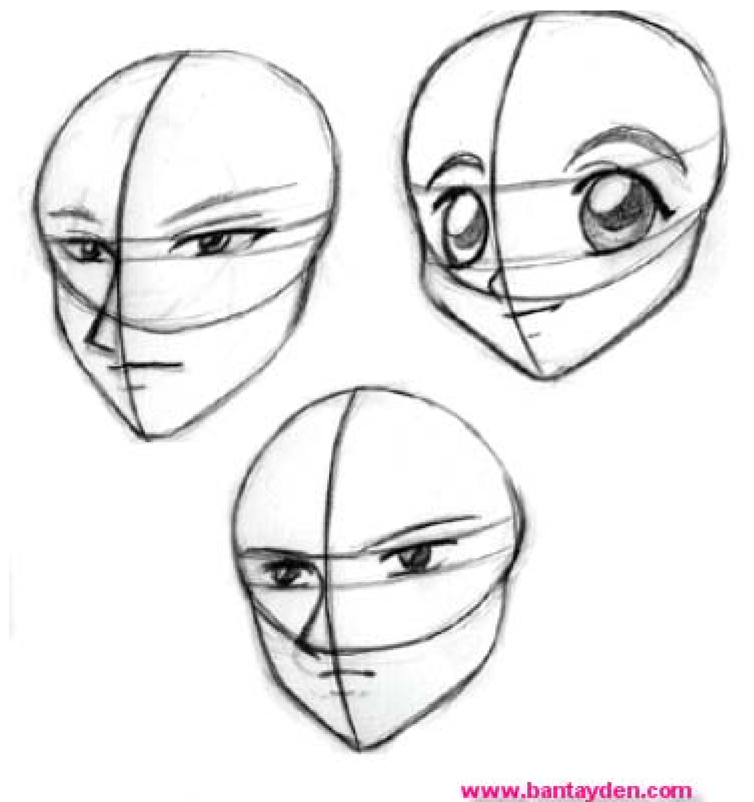


Bạn sẽ xem một số đầu nhân vật được vẽ với các góc độ khác nhau. Trong tất cả các hình vẽ đó , tôi bắt đầu với một hình tròn cơ bản và thêm các đường định hướng như bạn thấy tôi làm trong các phần hướng dẫn trước (Bạn nhớ xem các hướng dẫn trước về vẽ mắt và mũi, miệng, một số hình vẽ tôi vẽ chưa hoàn thiện).



Tất nhiên, có nhiều loại nhân vật khác hơn là các cô gái vẽ theo phong cách Anime. Đây là số ít các ví dụ khác mà bạn có thể tham khảo. Tất cả chúng đều có cùng hình dạng cơ bản, trừ một số đường được

biến đổi ngắn đi hay dài ra. Ví dụ, trong các bức hình phía trên bên trái, phần nửa dưới của khuôn mặt dài hơn và mỏng hơn, gò má sắc nhọn hơn và con mắt thì hẹp hơn. Với các hình phía trên bên phải, nửa dưới của khuôn mặt nhỏ hơn nhiều và mắt thì lớn hơn. Khuôn mặt nam thì dài hơn và có góc cạnh hơn, trong khi đó khuôn mặt nữ nhỏ hơn và tròn hơn. Khuôn mặt trẻ con rất nhỏ và tròn.



© Final Fantasy - www.bantayden.com